DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика ___

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

МУДРОСТЬ
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

ХАРИЗМА
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

БОНУС МАСТЕРСТВА

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ ***УРОВЕНЬ***

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ	1
БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	1
ЦИ	2
ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ	2
МОНАСТЫРСКАЯ ТРАДИЦИЯ	3
ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР	5
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ	6
УВЁРТЛИВОСТЬ	7
СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ +	9
ЧИСТОТА ТЕЛА	10
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ	13
АЛМАЗНАЯ ДУША	14
БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
ПУСТОЕ ТЕЛО	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
СОВЕРШЕНСТВО	20

ПУТЬ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

ТЕХНИКИ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ	3
ИСЦЕЛЕНИЕ ТЕЛА	3
УМИРОТВОРЕНИЕ	6
ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ	14

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА МОНАХА

ПУТЬ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная с **1 уровня**, если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

ШКВАЛ УДАРОВ

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

ТЕРПЕЛИВАЯ ОБОРОНА

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

ПОСТУПЬ ВЕТРА

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

На 1 уровне ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.
- Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем, как показано в колонке «боевые искусства».
- Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружной атаки, или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием.

  Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружную атаку, при условии, что в этом ходу вы ещё не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется *нунчаками*), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется *камой*). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики из главы 5, соответствующие этому оружию.

ЦИ

Начиная со **2 уровня** ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «очки ци».

Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: Поступь ветра, Терпеливая оборона и Шквал ударов. С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления.

Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

Сл спасброска Ци = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная со **2 уровня** ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На **9 уровне** вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

МОНАСТЫРСКАЯ ТРАДИЦИЯ

При достижении **3 уровня** вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете: Путь открытой ладони, Путь тени, или Путь четырёх стихий. Все они описаны далее. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ

Начиная с **3 уровня** вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ

Начиная с **4 уровня**, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение,равное вашему уровню монаха, умноженному напять.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР

Начиная с **5 уровня** вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ

Начиная с **6 уровня** ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

УВЁРТЛИВОСТЬ

На **7 уровне** ваше инстинктивное проворство позволяет вам уклоняться от эффектов, направленных на определённую область, вроде дыхания синего дракона или заклинания *огненный шар*. Если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА

Начиная с **7 уровня** вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

ЧИСТОТА ТЕЛА

На **10 уровне** ваше мастерство ци даёт вам иммунитет к болезням и яду.

ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ

Начиная с **13 уровня** вы понимаете, как взаимодействовать с энергией ци в чужом разуме, и теперь вы понимаете речь на любом языке. Кроме того, все существа, способные понимать хотя бы один язык, понимают то, что вы сказали.

АЛМАЗНАЯ ДУША

Начиная с **14 уровня** ваше мастерство ци предоставляет вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, если вы провалили спасбросок, вы можете повторить его, потратив 1 очко ци, и должны использовать второй результат.

БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

На **15 уровне** ваша ци поддерживает вас, и ваше тело больше не подвержено признакам старения. Вы не можете быть состарены магически. Впрочем, вы всё ещё можете умереть от старости.

Кроме того, вам больше не требуется еда и вода.

ПУСТОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня** вы можете действием потратить 4 очка ци, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона силовым полем.

Кроме того, вы можете потратить 8 очков ци, чтобы использовать заклинание проекция в астрал без применения материальных компонентов. Вы не можете перемещать кого-либо вместе с собой.

СОВЕРШЕНСТВО

На **20 уровне**, если при броске инициативы у вас нет очков ци, вы получаете 4 таких очка.

МОНАХ

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	Очки Ци	СКОРОСТЬ БЕЗ ДОСПЕХОВ
1	+2	1к4	—	—
2	+2	1к4	2	+10 фт.
3	+2	1к4	3	+10 фт.
4	+2	1к4	4	+10 фт.
5	+3	1к6	5	+10 фт.
6	+3	1к6	6	+15 фт.
7	+3	1к6	7	+15 фт.
8	+3	1к6	8	+15 фт.
9	+4	1к6	9	+15 фт.
10	+4	1к6	10	+20 фт.
11	+4	1к8	11	+20 фт.
12	+4	1к8	12	+20 фт.
13	+5	1к8	13	+20 фт.
14	+5	1к8	14	+25 фт.
15	+5	1к8	15	+25 фт.
16	+5	1к8	16	+25 фт.
17	+6	1к10	17	+25 фт.
18	+6	1к10	18	+30 фт.
19	+6	1к10	19	+30 фт.
20	+6	1к10	20	+30 фт.

ПУТЬ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

Монахи, избравшие этот путь, являются непревзойдёнными мастерами боевых искусств, вне зависимости от того, вооружены ли они. Они изучают техники, позволяющие толкать и опрокидывать противника, а также лечить себя, манипулируя энергией ци. Используемые ими медитации позволяют защититься от получаемого вреда.

ТЕХНИКИ ОТКРЫТОЙ ЛАДОНИ

При выборе этой традиции на **3 уровне** вы получаете возможность манипулировать вражеской энергией ци, направляя свою собственную. Если вы попадаете по существу одной из атак, дарованных Шквалом ударов, вы можете наложить на цель один из следующих эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она сбивается с ног.
- Цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы можете толкнуть её от себя на расстояние до 15 футов.
- Цель не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

ИСЦЕЛЕНИЕ ТЕЛА

На **6 уровне** вы получаете способность лечить себя. Вы можете действием восстановить количество хитов, равное вашему утроенному уровню монаха. Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать это умение снова.

УМИРОТВОРЕНИЕ

Начиная с **11 уровня** вы можете совершить специальную медитацию, окружающую вас аурой мира. В конце продолжительного отдыха вы получаете эффект заклинания убежище, длящийся до начала вашего следующего продолжительного отдыха (эффект может окончиться ранее, согласно описанию заклинания). Сл спасброска от заклинания равна 8 + модификатор Мудрости + бонус мастерства.

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ

На **17 уровне** вы получаете возможность создавать смертельные колебания в чужом теле. Если вы попадёте по существу безоружным ударом, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать неуловимые колебания в его теле, которые длятся в течение количества суток, равного вашему уровню монаха. Колебания безвредны, пока вы не остановите их действием. Для того чтобы остановить их, цель должна находится на одном плане существования с вами. При этом существо должно совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха цель получает урон некротической энергией 10к10, а в случае провала её хиты опускаются до 0.

Вы можете держать одновременно только одно существо под действием Дрожащей ладони. Вы можете решить закончить колебания без вреда, не тратя действие.

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ

ПРОВАЛ

БОНУС МАСТЕРСТВА

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — **УРОВЕНЬ**

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ	1
БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	1
ЦИ	2
ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ	2
МОНАСТЫРСКАЯ ТРАДИЦИЯ	3
ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР	5
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ	6
УВЁРТЛИВОСТЬ	7
СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ +	9
ЧИСТОТА ТЕЛА	10
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ	13
АЛМАЗНАЯ ДУША	14
БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
ПУСТОЕ ТЕЛО	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
СОВЕРШЕНСТВО	20

ПУТЬ ТЕНИ

ТЕХНИКА ТЕНИ	3
ШАГ ТЕНИ	6
ПЛАЩ ТЕНЕЙ	11
ОППОРТУНИСТ	17

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА МОНАХА

ПУТЬ ТЕНИ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная с **1 уровня**, если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

ШКВАЛ УДАРОВ

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

ТЕРПЕЛИВАЯ ОБОРОНА

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

ПОСТУПЬ ВЕТРА

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

На 1 уровне ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.
- Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем, как показано в колонке «боевые искусства».
- Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружной атаки, или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием.

  Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружную атаку, при условии, что в этом ходу вы ещё не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется *нунчаками*), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется *камой*). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики из главы 5, соответствующие этому оружию.

ЦИ

Начиная со **2 уровня** ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «очки ци».

Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: Поступь ветра, Терпеливая оборона и Шквал ударов. С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления.

Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

Сл спасброска Ци = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная со **2 уровня** ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На **9 уровне** вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

МОНАСТЫРСКАЯ ТРАДИЦИЯ

При достижении **3 уровня** вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете: Путь открытой ладони, Путь тени, или Путь четырёх стихий. Все они описаны далее. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ

Начиная с **3 уровня** вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ

Начиная с **4 уровня**, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение,равное вашему уровню монаха, умноженному напять.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР

Начиная с **5 уровня** вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ

Начиная с **6 уровня** ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

УВЁРТЛИВОСТЬ

На **7 уровне** ваше инстинктивное проворство позволяет вам уклоняться от эффектов, направленных на определённую область, вроде дыхания синего дракона или заклинания *огненный шар*. Если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА

Начиная с **7 уровня** вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

ЧИСТОТА ТЕЛА

На **10 уровне** ваше мастерство ци даёт вам иммунитет к болезням и яду.

ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ

Начиная с **13 уровня** вы понимаете, как взаимодействовать с энергией ци в чужом разуме, и теперь вы понимаете речь на любом языке. Кроме того, все существа, способные понимать хотя бы один язык, понимают то, что вы сказали.

АЛМАЗНАЯ ДУША

Начиная с **14 уровня** ваше мастерство ци предоставляет вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, если вы провалили спасбросок, вы можете повторить его, потратив 1 очко ци, и должны использовать второй результат.

БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

На **15 уровне** ваша ци поддерживает вас, и ваше тело больше не подвержено признакам старения. Вы не можете быть состарены магически. Впрочем, вы всё ещё можете умереть от старости.

Кроме того, вам больше не требуется еда и вода.

ПУСТОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня** вы можете действием потратить 4 очка ци, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона силовым полем.

Кроме того, вы можете потратить 8 очков ци, чтобы использовать заклинание проекция в астрал без применения материальных компонентов. Вы не можете перемещать кого-либо вместе с собой.

СОВЕРШЕНСТВО

На **20 уровне**, если при броске инициативы у вас нет очков ци, вы получаете 4 таких очка.

МОНАХ

УРОВЕНЬ	БОНУС МАСТЕРСТВА	БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	Очки Ци	СКОРОСТЬ БЕЗ ДОСПЕХОВ
1	+2	1к4	—	—
2	+2	1к4	2	+10 фт.
3	+2	1к4	3	+10 фт.
4	+2	1к4	4	+10 фт.
5	+3	1к6	5	+10 фт.
6	+3	1к6	6	+15 фт.
7	+3	1к6	7	+15 фт.
8	+3	1к6	8	+15 фт.
9	+4	1к6	9	+15 фт.
10	+4	1к6	10	+20 фт.
11	+4	1к8	11	+20 фт.
12	+4	1к8	12	+20 фт.
13	+5	1к8	13	+20 фт.
14	+5	1к8	14	+25 фт.
15	+5	1к8	15	+25 фт.
16	+5	1к8	16	+25 фт.
17	+6	1к10	17	+25 фт.
18	+6	1к10	18	+30 фт.
19	+6	1к10	19	+30 фт.
20	+6	1к10	20	+30 фт.

ПУТЬ ТЕНИ

Монахи, следующие по Пути тени, ценят хитрость и уловки. Эти монахи, которых называют ниндзями или теневыми танцорами, служат шпионами и наёмными убийцами. Иногда члены такого монастыря, являясь одной семьёй, образуют кланы и хранят в тайне своё искусство и цели. Другие монастыри больше похожи на гильдии воров, предоставляя свои услуги знати, богатым купцам, и всем, кто может заплатить. Вне зависимости от методов, руководители этих монастырей ожидают беспрекословного подчинения от своих учеников.

ТЕХНИКА ТЕНИ

При выборе этой традиции на **3 уровне** вы можете использовать свою ци, чтобы дублировать эффекты некоторых заклинаний. Вы можете действием использовать 2 очка ци, чтобы сотворить *бесследное передвижение*, *тёмное зрение*, *тишину* или *тьму*, не тратя материальные компоненты. Кроме того, вы получаете заговор *малая иллюзия*, если вы ещё не знаете его.

ШАГ ТЕНИ

На **6 уровне** вы получаете возможность шагнуть из одной тени в другую. Если вы находитесь в темноте или пространстве с тусклым освещением, вы можете бонусным действием телепортироваться на 60 футов в другое тусклое или тёмное пространство, которое видите. Свою первую рукопашную атаку до конца текущего хода вы совершите с преимуществом.

ПЛАЩ ТЕНЕЙ

На **11 уровне** вы узнаёте, как становиться единым с тенью. Когда вы находитесь в области с тусклом освещением или в темноте, вы можете действием стать невидимым. Вы остаётесь невидимыми до тех пор, пока не нападёте, не сотворите заклинание, или не окажетесь в области яркого света.

ОППОРТУНИСТ

На **17 уровне** вы узнаёте, как использовать мгновенное отвлечение цели, по которой попала атака. Если по существу в радиусе 5 футов от вас попала атака, совершенная другим существом, но не вами, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку.

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТ

МУДРОСТЬ

ХАРИЗМА

СПАСБРОСКИ

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

НАВЫКИ

СИЛА
- Атлетика

ЛОВКОСТЬ
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

ИНТЕЛЛЕКТ
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

МУДРОСТЬ
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

ХАРИЗМА
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ВДОХНОВЕНИЕ

ИНИЦИАТИВА

КД

ТЕКУЩИЕ ХИТЫ

МАКСИМУМ

КОСТЬ ХИТОВ

СЕЙЧАС / ВСЕГО

БОНУС МАСТЕРСТВА

СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ

ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ОСНОВНЫЕ — ***УРОВЕНЬ***

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ	1
БОЕВЫЕ ИСКУССТВА	1
ЦИ	2
ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ	2
МОНАСТЫРСКАЯ ТРАДИЦИЯ	3
ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ	3
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	4
МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ	4
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА	5
ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР	5
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ	6
УВЁРТЛИВОСТЬ	7
СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА	7
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	8
ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ +	9
ЧИСТОТА ТЕЛА	10
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	12
ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ	13
АЛМАЗНАЯ ДУША	14
БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО	15
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	16
ПУСТОЕ ТЕЛО	18
УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК	19
СОВЕРШЕНСТВО	20

ПУТЬ ЧЕТЫРЁХ СТИХИЙ

АДЕПТ СТИХИЙ	3

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

СНАРЯЖЕНИЕ

ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ПАМЯТКА МОНАХА

ПУТЬ ЧЕТЫРЁХ СТИХИЙ

УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, **8**, **12**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

ЗАЩИТА БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная с **1 уровня**, если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

ШКВАЛ УДАРОВ

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

ТЕРПЕЛИВАЯ ОБОРОНА

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

ПОСТУПЬ ВЕТРА

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

БОЕВЫЕ ИСКУССТВА

На 1 уровне ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.
- Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем, как показано в колонке «боевые искусства».
- Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружной атаки, или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием.

  Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружную атаку, при условии, что в этом ходу вы ещё не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется *нунчаками*), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется *камой*). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики из главы 5, соответствующие этому оружию.

ЦИ

Начиная со **2 уровня** ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «очки ци».

Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: Поступь ветра, Терпеливая оборона и Шквал ударов. С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления.

Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

Сл спасброска Ци = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

ДВИЖЕНИЕ БЕЗ ДОСПЕХОВ

Начиная со **2 уровня** ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На **9 уровне** вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

МОНАСТЫРСКАЯ ТРАДИЦИЯ

При достижении **3 уровня** вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете: Путь открытой ладони, Путь тени, или Путь четырёх стихий. Все они описаны далее. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ

Начиная с **3 уровня** вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ

Начиная с **4 уровня**, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение,равное вашему уровню монаха, умноженному напять.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

ОШЕЛОМЛЯЮЩИЙ УДАР

Начиная с **5 уровня** вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ УДАРЫ

Начиная с **6 уровня** ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

УВЁРТЛИВОСТЬ

На **7 уровне** ваше инстинктивное проворство позволяет вам уклоняться от эффектов, направленных на определённую область, вроде дыхания синего дракона или заклинания *огненный шар*. Если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

СПОКОЙСТВИЕ РАЗУМА

Начиная с **7 уровня** вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

ЧИСТОТА ТЕЛА

На **10 уровне** ваше мастерство ци даёт вам иммунитет к болезням и яду.

ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ

Начиная с **13 уровня** вы понимаете, как взаимодействовать с энергией ци в чужом разуме, и теперь вы понимаете речь на любом языке. Кроме того, все существа, способные понимать хотя бы один язык, понимают то, что вы сказали.

АЛМАЗНАЯ ДУША

Начиная с **14 уровня** ваше мастерство ци предоставляет вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, если вы провалили спасбросок, вы можете повторить его, потратив 1 очко ци, и должны использовать второй результат.

БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

На **15 уровне** ваша ци поддерживает вас, и ваше тело больше не подвержено признакам старения. Вы не можете быть состарены магически. Впрочем, вы всё ещё можете умереть от старости.

Кроме того, вам больше не требуется еда и вода.

ПУСТОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня** вы можете действием потратить 4 очка ци, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона силовым полем.

Кроме того, вы можете потратить 8 очков ци, чтобы использовать заклинание проекция в астрал без применения материальных компонентов. Вы не можете перемещать кого-либо вместе с собой.

СОВЕРШЕНСТВО

На **20 уровне**, если при броске инициативы у вас нет очков ци, вы получаете 4 таких очка.

ПУТЬ ЧЕТЫРЁХ СТИХИЙ

АДЕПТ СТИХИЙ

Когда вы выбираете эту традицию на **3 уровне**, вы изучаете практики, позволяющие управлять четырьмя стихиями. Эти практики требуют использования очков ци.

Вы знаете практику Родство со стихией и ещё одну на свой выбор. Все практики описаны ниже. Вы изучите дополнительные практики на **6**, **11** и **17 уровнях**.

Каждый раз, когда вы изучаете новую практику, вы можете также заменить одну из ранее изученных практик другой, на свой выбор.

Накладывание стихийных заклинаний. Некоторые стихийные практики позволяют вам накладывать заклинания. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10. При использовании этих заклинаний вы используете их обычное время накладывания и прочие правила, но вам не нужны материальные компоненты.

При достижении **5 уровня** в этом классе вы можете тратить очки ци для усиления заклинаний, полученных благодаря стихийным практикам, если эти заклинания увеличивают свою эффективность с уровнем, как, например, *огненные ладони*. Уровень заклинания увеличивается на 1 за каждое потраченное очко ци. Например, если вы — монах 5 уровня, и используете Испепеляющий удар для накладывания заклинания *огненные ладони*, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать его как заклинание 2 уровня (базовая стоимость использования этой практики 2 очка ци, плюс ещё 1).

Максимальное количество очков ци, которое может быть потрачено на одно заклинание, определяется вашим уровнем монаха и указано в таблице. Оно включает как базовую стоимость, так и дополнительно потраченные очки ци.

ЗАКЛИНАНИЯ И ОЧКИ ЦИ

УРОВЕНЬ МОНАХА	Максимальное количество Ци на заклинание
5й - 8й	3
9й - 12й	4
13й - 16й	5
17й - 20й	6

СТИХИЙНЫЕ ПРАКТИКИ

Все практики представлены в алфавитном порядке. Если практика требует определённого уровня, вы должны достигнуть этого уровня монаха, чтоб изучить её.

Водяной кнут. Вы можете действием потратить 2 очка ци и создать водяной кнут, сбивающий существ с ног. Существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, должно совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительный дробящий урон 1к10 за каждое дополнительное потраченное очко ци, и вы можете либо сбить его с ног, либо подтянуть его на 25 футов ближе к себе. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не подтягивается и не сбивается с ног.

Гонг на вершине горы (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *дребезги*.

Дыхание зимы (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очков ци, чтобы использовать заклинание *конус холода*.

Земляной вал (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очков ци, чтобы использовать заклинание *каменная стена*.

Зубы огненной змеи. Когда вы в свой ход используете действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, и во время атаки из ваших рук и ног будут вырываться языки пламени. Досягаемость безоружных атак для этой и последующих атак текущего хода увеличивается на 10 футов. Попадание таких атак причиняет урон огнём вместо дробящего урона, и вы можете при попадании потратить ещё 1 очко ци, чтобы увеличить урон конкретной атаки на урон огнём 1к10.

Испепеляющий удар. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *огненные ладони*.

Кулак четырёх громов. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *волна грома*.

Натиск штормовых духов. Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *порыв ветра*.

Несокрушимый воздушный кулак. Вы создаёте область сжатого воздуха, бьющую как могучий кулак. Вы действием тратите 2 очка ци и выбираете существо в пределах 30 футов от себя. Это существо должно совершить спасбросок Силы. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительно 1к10 дробящего урона за каждое дополнительно потраченное очко ци, и вы можете отбросить существо на 20 футов от себя и сбить его с ног. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не отбрасывается, не сбивается с ног.

Объятья северного ветра (требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *удержание личности*.

Осёдланный ветер (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *полёт*, нацеленное на себя.

Пламя феникса (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *огненный шар*.

Прочность вечных гор (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание *каменная кожа*, нацеленное на себя.

Река голодного пламени (требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание *огненная стена*.

Родство со стихией. Вы можете действием на некоторое время взять под контроль расположенные поблизости стихийные силы. Это позволит выбрать один из следующих эффектов:

- Создаётся безвредный мгновенный эффект, связанный с водой, воздухом, землёй или огнём, такой как сноп искр, дуновение ветра, поток лёгкого тумана или тихое гудение камня.
- Мгновенно загорается или тушится свеча, факел или небольшой костёр.
- Остужается или нагревается до 1 фунта неживой материи на время до 1 часа.
- Вода, воздух, земля или огонь, способные втиснуться в куб с длиной ребра 1 фут, принимают на 1 минуту грубую форму, выбранную вами.

Туманная стойка (требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *газообразная форма*, нацеленное на себя.

Формирование текущей реки. Вы можете действием потратить 1 очко ци, чтобы выбрать область льда или воды в пространстве с длиной стороны не больше 30 футов, в пределах 120 футов от себя. Вы можете превратить в этой области воду в лёд и наоборот, и вы можете придавать льду в этой области любую форму. Вы можете повысить или понизить уровень льда, создать или заполнить углубление, возвести или сравнять стену, или создать ледяной столб. Размер любого изменения не может превышать половину наибольшей стороны области. Например, если вы изменяете пространство с длиной стороны в 30 футов, можно создать столб до 15 футов в высоту, поднять или опустить высоту области до 15 футов, вырыть углубление до 15 футов, и так далее. Вы не можете замуровать существо в лёд или причинить этим воздействием другому существу урон.